Einar Lundqvist

Technical Artist | Shaders & Graphics
079 335 12 35 • Einar.Lundqvist@gmail.com
Bor i Stockholm, Talar Svenska och Engelska

Sammanfattning

Technical Artist med inriktning shaders och video game graphics. Studerar Procedural Art på The Game Assembly (TGA) i Stockholm och har en backgrund i spelprogrammering. Använder Unreal Engine, Unity och TGAs egenbyggda spelmotor och vill fortsätta arbeta med att utforska/utveckla nya tekniker inom spel.
Jag har erfarenhet av projektbaserad spelutveckling i grupp på arbetssätt som Scrum med noggrann uppgifts- och tidsplanering. Jag gillar problemlösning, strukturerat arbete och är van vid att kombinera individuella projekt med gruppprojekt. Jag söker en praktikplats i höst (2027) där jag kan utvecklas inom tech art.

Utbildning

The Game Assembly - Procedural art (Yrkeshögskola)
Stora Essingen, Stockholm, 2025-2028

Arbetar med spelprojekt som utvecklas under flera månader i grupp, runt cirka 18 personer, fyra timmar om dagen.
Individuellt arbetet inom procedural/tech art, resterande fyra timmarna av skoldagen.
Planerad praktikperiod September 2027 - April 2028.

LBS Norra - Spelprogrammering (Gymnasieutbildning)
Solna, Stockholm, 2022-2025

Spelprogrammering, generell spelutveckling och produktutveckling med frekvänta Skoladministrerade Game-Jams i grupper runt 8 personer.

Portfolio

Portfolio är under construction.

Skills

- Houdini
- Blender
- Blender Python tools
- Substance Designer & Painter
- HLSL & GLSL
- C#
- Unreal
- Unity
- Perforce (P4V)
- Youtrack
- Github